

1. Cosmogonia Nórdica: Criação do Mundo (Daniel)

No início havia o *Nada* (Ginnungagap), que remete à noção grega do “Caos”. Um imenso vazio, que se estendia até o Norte, a Terra do Gelo (Niflheim), e o Sul, a Terra do Fogo (Muspell). Separadas pelo *Nada*, essas forças de frio e calor, contração e expansão, estavam inertes. Até que Deus, o Criador de todas as coisas, aquele que não tem nome e que é citado apenas na Criação e no fim dos tempos, respira, e suas baforadas unem frio e calor, formando flocos de neve que foram se aglutinando até formar o primeiro ser: um gigante de gelo chamado Ymer, que deu origem a vários outros gigantes. Essas criaturas alimentavam-se do leite da vaca primordial Auðhumla que, por sua vez, alimentava-se lambendo o sal dos blocos de gelo. Numa dessas lambidas revelou-se a forma de uma nova criatura, cuja raça ficou conhecida como Aesir. Esse primeiro Aesir se chamava Buri, que teve (não sei como) um filho, Bor, que se casou com a filha de um dos gigantes e assim tiveram três lindos e importantes filhos: Odin, Vili and Vé. Esses três são simplesmente a Santíssima Trindade Nórdica, pois eles detêm o poder de trazer ordem ao Caos. Eles matam o gigante Ymer, dilaceram suas formas e com seus restos ajudam a compor o Universo (especialmente nosso mundo).

2. A árvore do mundo: Yggdrasil e os nove reinos = (Maria Clara)

No centro do *Nada* está uma gigantesca árvore chamada **Yggdrasil**, o eixo dos nove mundos. Suas imensas copas chegam aos céus, podendo dessa maneira sempre estar banhada por uma luminosa nuvem que orvalha Hidromel (a bebida favorita dos deuses, que garantia a eles a longevidade), que tem por função revitalizar automaticamente a imensa árvore. Os galhos mais altos serviam de moradia ao Galo de Ouro, que tem a responsabilidade de guardar os horizontes e denunciar aos deuses a aproximação de seus eternos inimigos, os Gigantes. Abaixo do galo, mas ainda no topo, há uma águia (**Hraesvelg**) que, ao bater de suas asas, produz o vento que sopra por todos os mundos.

Abaixo da águia temos **Asgard** (*Terra dos Aesir*), governado por Odin e sua esposa, Frigga. É lá que fica o **Valhala** (*Salão dos assassinados*), local onde os guerreiros Vikings eram recebidos após terem morrido com honra em batalha. Metade das almas passam seus dias no Valhala treinando em combates e desfrutando de grandes banquetes e orgias à noite. Elas formam o “Exército das Almas Vivas”. A outra metade segue para Folkvang, o palácio de Freyja.

Também nos galhos se encontra **Vanaheimr** (*Lar dos Vanir*), que são uma outra categoria de deuses, ligados à fertilidade, prosperidade, sabedoria e capacidade de ver o futuro (enquanto os Aesir são mais guerreiros e ligados à magia). Há muita rivalidade entre esses dois tipos de deuses.

Ainda no alto, temos **Álfheimr**, o *Lar dos Elfos*. É onde vivem os elfos luminosos, criaturas de beleza inenarrável. Brilhantes como o Sol, vestem-se de forma delicada e transparente. São amigos de homens e deuses.

Odin e seus irmãos usaram o corpo do gigante Ymir para criar **Midgard** (*Terra Média*), o mundo dos homens, situado em volta do tronco de Yggdrasil. A carne de Ymir se tornou a terra. O sangue formou lagos e oceanos. Dos ossos, formaram-se as montanhas. Seus dentes e fragmentos de ossos são as pedras. Os cabelos formaram árvores. O crânio de Ymer formou o céu, e foi sustentado no alto por 4 anões, chamados Norðri (*Norte*), Suðri (*Sul*), Austri (*Leste*) e Vestri (*Oeste*). Midgard está

unida a Asgard por uma ponte em forma de arco-íris, chamada **Bifröst**. Construída pelos Aesir, era guardada pelo deus **Heimdall**, que nunca dormia.

Jötunheimr é a *Terra dos gigantes*. Quando Ymer morreu, o derramamento de sangue foi tão volumoso que acabou afogando quase toda a raça de gigantes (que viviam no início dos tempos). Salvaram-se apenas Bergelmir e sua mulher, que fugiram num barco e chegaram à montanha de Jötunheim, onde fundaram uma cidade chamada Utgard, separada da terra dos homens pelo vasto oceano (que é protegido/circundado pela serpente **Jörmungandr**, que é tão grande que toca o próprio rabo, como o [Uroboros](#)).

Nas raízes de Yggdrasil está o mundo de **Svartalfheim** (*Lar dos elfos escuros*). Eles são a contraparte decadente dos elfos luminosos, e vivem no subterrâneo, pois o Sol pode transformá-los em pedra. O termo elfo “escuro” pode ser uma sugestão em relação ao seu lugar de residência, muito mais do que de sua natureza presumida, embora fossem descritos como mesquinhos e incômodos para seres humanos. Assim como os anões, os elfos escuros cresceram a partir das larvas da carne de Ymir, mas os anões vivem no subterrâneo de Midgard, em **Nidavellir** (os *Campos escuros*). Os elfos escuros são, freqüentemente, apontados como responsáveis por muitas das maldades que ocorrem à humanidade. Daí a palavra alemã para pesadelo: **Albtraum** (*sonho de elfo*).

Niflheimr (*Terra das névoas*) é um mundo de gelo eterno, onde vivem os anões e o reino dos Nibelungos. Baseado nessa mitologia, o compositor Richard Wagner não só compôs como escreveu a história de sua ópera **Der Ring des Nibelungen** (*O Anel do Nibelungo*). O centro desta história é um anel mágico, que foi forjado pelo anão Alberich (o Nibelungo do título), cuja posse garante poder sobre todo o mundo. Diversas personagens míticas lutam por 3 gerações pela posse do objeto, incluindo Wotan, o chefe dos deuses. Qualquer semelhança com *O Senhor dos Anéis* não é mera coincidência ([embora Tolkien diga que não](#)). É dito que as raízes mais profundas da árvore Yggdrasil estão enterradas em Niflheimr. Lá existe um dragão chamado Nidhogg, que guarda uma fonte mágica e fica roendo as raízes da árvore com o objetivo de a destruir, mas existem vários animais que distraem Nidhogg, e um deles é o esquilo Ratatosk. É ele que alimenta a troca de insultos entre Nidhogg e águia que fica no topo dos galhos de Yggdrasil.

Ironicamente é nas profundezas de Niflheimr (e não na Terra do fogo) onde fica a coisa mais próxima do inferno na mitologia nórdica: **Helheimr** (*Lar de Hel*). Mergulhado em perpétua escuridão, e guardado pelo gigantesco cão Garm, Helheimr é governado por **Hel** (ou Hela), deusa da morte, e é pra lá que as pessoas vão quando morrem sem glória, doentes ou com idade avançada, além de crianças e mulheres. Ao contrário do que sugere a associação com a palavra **Hell** (*inferno*) em inglês, em Helheimr (também conhecido como Helgardh) não há senso de punição para os mortos. Helheimr é um mundo dentro de um mundo (de Niflheimr), o reino mais frio e baixo na ordem total do universo, abaixo da terceira raiz do Yggdrasil.

3. Os Deuses principais: Odin, Thor, Loki e seus papeis = (**Larissa**)

Na mitologia nórdica, diversas figuras poderosas e enigmáticas desempenham papéis centrais tanto no imaginário religioso quanto na formação cultural dos povos germânicos e escandinavos, influenciando até os nomes dos dias da semana.

Odin, o deus supremo, é conhecido por sua busca incansável por sabedoria. Para obtê-la, sacrificou um de seus olhos no Poço de Mimir e se enforcou na árvore Yggdrasil por nove dias, adquirindo o conhecimento das runas. Acompanhado por seus corvos Hugin (Pensamento) e Munin (Memória), além de seus lobos Geri e Freki, Odin também possui o cavalo Sleipnir, de oito patas. Seu símbolo é o Valknut, três triângulos entrelaçados. A quarta-feira, chamada de “Wednesday” em inglês, vem de “Wodnesdæg”, ou “Dia de Woden” — uma referência a ele. Curiosamente, a tradição natalina de deixar botas com guloseimas pode ter raízes nos ritos do solstício de inverno dedicados a Odin, que cavalgava os céus e deixava presentes em agradecimento. Ele também inspirou a figura de Gandalf, em sua versão disfarçada de andarilho chamada Vegtam.

Frigga, esposa de Odin, representa a essência do feminino, sendo mãe, conselheira e dotada do dom da profecia. Sua figura é frequentemente confundida com a de Freyja, outra deusa ligada ao amor e à fertilidade. Ambas possuem o nome derivado da raiz “Frijjo”, e o nome da sexta-feira em inglês, “Friday”, é o “dia da dama”, ou seja, o dia dedicado a Frigga ou Freyja.

Mimir, um gigante guardião da fonte da sabedoria em Jötunheimr, é famoso por sua inteligência. Após ser decapitado na guerra entre Aesir e Vanir, sua cabeça foi preservada por Odin, que continuava a consultá-la em momentos críticos.

Thor, filho de Odin com a deusa da Terra, é o deus do trovão e o mais forte entre os deuses. Com seu martelo mágico Mjöllnir, que sempre retorna à sua mão, ele protege os céus viajando numa carruagem puxada por dois bodes, o que origina os trovões e relâmpagos. O nome da quinta-feira em inglês, “Thursday”, vem de “Thor’s Day”. Thor também foi personagem nos quadrinhos, onde viveu entre os humanos como Donald Blake, um estudante de medicina, até recuperar sua identidade divina.

Loki é um dos personagens mais complexos da mitologia nórdica. Deus do fogo e da trapaça, é um ser mutável, criativo e perigoso. Apesar de seus enganos, muitas vezes acaba ajudando os deuses com suas soluções inesperadas. Loki é pai de criaturas monstruosas como o lobo Fenrir, a serpente Jörmungandr e Hel, a deusa dos mortos. Com sua esposa Sigyn, teve os filhos Nari e Narfi. Ele inspirou figuras modernas como o Coringa e é associado a tricksters de outras culturas, como Hermes e Exu.

Fenrir, o lobo gigantesco filho de Loki, foi temido pelos deuses desde o nascimento por conta da profecia do Ragnarök. Com medo de seu poder crescente, os deuses tentaram aprisioná-lo. Após quebrar duas correntes, Fenrir é enganado com um grilhão mágico chamado Gleipnir. Como condição para ser acorrentado, exige que um deus coloque a mão em sua boca. Tyr, deus da guerra e da coragem, aceita o sacrifício e perde a mão quando Fenrir percebe que foi enganado. Por esse ato, Tyr é lembrado como herói, e seu nome dá origem à terça-feira em inglês, “Tuesday”, vindo de “Tiw’s Day”.

Freyja e seu irmão Freyr são filhos do deus Njörd e representam aspectos de fertilidade, paz e batalha. Freyja, que escolhe metade dos guerreiros mortos em batalha para levá-los a seu salão Fólkvangr, viaja em carruagem puxada por gatos e também monta um javali dourado. Assim como Afrodite e Ísis, ela busca pelo marido perdido, chorando lágrimas de ouro.

As Valquírias são guerreiras aladas enviadas por Odin para selecionar os heróis mortos em combate dignos de entrar em Valhala. Inicialmente vistas como seres demoníacos, tornaram-se figuras belas e honradas, inspirando o mito das Amazonas. A famosa “Cavalgada das Valquírias”, de Wagner, eternizou sua imagem, usada até no cinema moderno.

Hel, filha de Loki e da gigante Angurboda, foi enviada por Odin para governar Niflheimr, o reino dos mortos. Seu rosto é dividido entre claro e escuro, simbolizando a dualidade da morte. Helheimr, sua morada, viria a ser confundido com o inferno após a cristianização dos mitos nórdicos.

Os humanos foram criados a partir de duas árvores — um freixo e um olmo — por Odin, Vili e Vé, que lhes deram vida, razão e sentidos. Esses primeiros humanos, Ask e Embla, deram origem à humanidade. Outra versão, relatada por Tácito, fala de Tuisto, um ser duplo que gerou Mannus, pai das tribos germânicas.

Os elfos eram seres belos, menores que os humanos, ligados à natureza e à magia, mas temiam o Sol e podiam encantar ou prejudicar os homens. Já os anões, embora desprovidos de beleza física, eram mestres ferreiros e artífices de itens mágicos, como o martelo de Thor. Segundo a Edda em Prosa, Loki, após cortar o cabelo de Sif por diversão, pediu aos anões que criassem um novo. Eles forjaram, além do cabelo, uma lança mágica e um navio encantado. Para provocar, Loki ainda apostou sua cabeça com outros anões, que criaram maravilhas como o javali dourado Gullinbursti e o anel Draupnir, apesar de suas tentativas de sabotar a criação disfarçado de mosca.

A mitologia nórdica, com seus deuses poderosos, criaturas místicas e símbolos profundos, continua viva no imaginário moderno, influenciando desde o folclore e a linguagem até a cultura pop contemporânea.

4. O ragnarok: O fim do mundo e a esperança do renascimento = (beni)

Esta expressão significa, originalmente, *destino fatal, fim dos deuses* (**Ragnarök**). Mas a partir do século 12 os escritores nórdicos substituíram esta expressão pela de **Ragnarökkr**, onde **rökkr** quer dizer *Obscuridade, Trevas, Crepúsculo*, e daí a expressão alemã **Götterdämmerung** (*Crepúsculo dos deuses*), que se tornou popular por ser a quarta parte da ópera de Wagner *O Anel do Nibelungo*. Os germânicos não acreditavam na eternidade das coisas: mesmo os deuses tinham de morrer. E a destruição deles estava prevista dentro da própria história, ou seja, os personagens sabiam mais ou menos o que ia acontecer, por meio das profecias.

O ocaso dos deuses começa com a decadência moral dos mesmos, o que desencadeará um período de violência e guerras tanto para os homens como para eles. Diz-se que irmão matará irmão, e os homens não terão nenhum traço de piedade entre eles. Outros sinais marcarão o período: Midgard passará por três invernos rigorosos, que se seguirão sem nenhum verão entre eles; então, o *inverno dos invernos* (**Fimbulvetr**) estabelecer-se-á; isto será o começo do fim. Os lobos Sköll e Hati finalmente conseguirão devorar Sól e sua irmã Máni (Lua). A escuridão passará a reinar; as estrelas se desprenderão do céu e cairão; todos os mundos tremerão; as árvores serão arrancadas pela raiz e todos os materiais serão desfeitos. Assim, Loki conseguirá fugir de seu cativeiro e irá buscar refúgio junto aos gigantes de gelo, convencendo-os, juntamente com os demônios de fogo e o exército de mortos de Hel, a uma peleja travada contra os deuses. O lobo Fenrir também conseguirá fugir da mágica corrente Gleipnir e se juntará ao pai na mais temível batalha de todos os tempos.

Essa batalha começa ao som de **Giallar**, a trombeta de Heimdall – o guardião da ponte Bifrost – que ecoa nos nove mundos, alertando os deuses e Heróis do perigo iminente. Numa ação furiosa dos

demônios de fogo de Muspelheim, a ponte Bifrost é destruída sob os cascos dos cavalos. Os deuses Aesir, Vanir e Einherjar se unem para deter a onda de ataque na planície de Vigrid, que se estende diante do Valhala. À frente deles está Odin, empunhando sua lança, mas eis que ele – justo ele – se torna a primeira vítima dentre os deuses, encontrando a morte nas mandíbulas do temível lobo Fenrir. Furioso, seu filho Vidar corre para vingá-lo, e pisa na mandíbula inferior do lobo, jogando-o ao chão. Ele então agarra a mandíbula superior e rasga ao meio a boca da fera, matando-a instantaneamente.

Os opostos se enfrentam e se anulam. O deus Feyr morre nas mãos do gigante Surt, e Thor, que se atraca com a serpente Jörmungandr, consegue afundar o crânio do monstro com o poderoso Mjolnir, mas só consegue dar nove passos após a batalha, morrendo sufocado por conta do veneno expelido pela serpente moribunda. Loki e Heimdall matam um ao outro no campo de batalha. A Tyr cabe a tarefa de matar Garm, o cão dos infernos. A luta é feroz, e usando de toda a sua habilidade Tyr consegue, com apenas uma mão, derrotar a fera, mas à custa de muitos ferimentos, vindo a morrer logo em seguida.

Surt, o gigante de fogo, transforma todos os nove mundos num inferno de chamas, que consomem deuses, gigantes, anões, elfos e homens. A Terra afunda no oceano, e o Universo se torna um imenso braseiro. Este é o fim de um ciclo e o começo de outro. Dos restos do Velho Mundo surge um novo. As águas baixam e revelam novas montanhas, rios e planícies. Do grande Fresno Yggdrasil novos raios de luz virão dos céus, pois Sól conseguiu dar à luz uma filha, antes do lobo Sköll engoli-la. Os filhos dos Aesir e Vanir, sobreviventes ao Ragnarök, se encontrarão em conselho na planície Ida, onde antes havia Asgard. Lá estarão Vidar e Vali, os filhos de Odin, e os filhos de Thor que herdarão Mjolnir, o martelo mágico. O amado deus Baldur e seu irmão Hod retornarão de Helheimr e se unirão aos outros, enquanto Hoenir predirá o que irá acontecer ao novo mundo. Os filhos de Bor, Vili e Vé serão enviados aos céus para reger com os outros. Os novos regentes se reunirão e relembrarão as memórias do Ragnarök. Gimlé (ou **Gimli**) – descrito como o mais belo lugar da Terra – será o novo lar dos deuses, que viverão em paz e prosperidade.

Entretanto, o bem e o mal não deixarão de existir, e no Helheimr ainda haverá uma região chamada **Náströnd**, a *praia dos mortos*, pra onde irão os assassinos e adúlteros. O dragão Nidhogg, que sobreviverá à destruição, chupará os corpos dos mortos despedaçados.

E quanto aos homens, apenas um casal sobreviverá ao Ragnarök: **Líf e Lífþrasir** (*Vida e Remanescente*), que se abrigaram dos acontecimentos no bosque Hoddmimis, e depois repovoarão a nova Terra, que será fértil e produzirá seus frutos em abundância sem necessidade de esforço ou preocupação.

E assim tudo recomeça, até que o delicado balanço das coisas seja quebrado novamente e sobrevenha um novo Ragnarök.

5. Magia, Runas e o Destino: As Nornas e o Poder do Seidr = (Kalyne)

Na mitologia nórdica, a magia era uma força poderosa e presente em todos os níveis da existência, permeando o destino dos deuses e dos homens. Dentre as práticas mágicas, o **Seidr** e as **runas** destacam-se como formas de comunicação com o oculto, manipulação do destino e acesso ao conhecimento profundo. No centro dessas forças encontram-se as **Nornas**, tecelãs do destino.

As **Nornas** — Urd (o passado), Verdandi (o presente) e Skuld (o futuro) — habitam as raízes da árvore cósmica Yggdrasil, próximo ao poço de Urd, de onde retiram a água sagrada que mantém a árvore viva. Elas tecem os fios da vida de todos os seres, dos mortais aos deuses, definindo os eventos inevitáveis do destino. Nem mesmo Odin pode escapar do que elas determinam. Diferente das Parcas romanas ou das Moiras gregas, as Nornas não apenas medem e cortam a vida, mas também moldam o próprio tecido da realidade. Elas simbolizam a inescapabilidade do tempo e da causalidade.

O **Seidr** é uma antiga prática mágica associada principalmente às mulheres, especialmente à deusa **Freyja**, considerada sua mestra. Era uma forma de magia que envolvia transe, encantamentos e manipulação do destino. O praticante do Seidr podia prever o futuro, lançar feitiços de proteção ou destruição, e alterar eventos. Odin, em sua busca por sabedoria, aprendeu o Seidr com Freyja, mesmo sendo considerado algo "desonroso" para homens segundo os padrões culturais da época, o que reforça a complexidade da figura de Odin e a importância do conhecimento mágico acima da honra.

As **runas**, por sua vez, são mais do que simples caracteres de escrita; são símbolos mágicos, cada um carregando poder e significado próprios. Odin, para conquistar seu segredo, se sacrificou a si mesmo: ficou pendurado por nove dias e noites na Yggdrasil, ferido por sua própria lança, sem comida nem bebida. Como recompensa, recebeu a revelação das runas — sinais cósmicos que permitem a leitura e, até certo ponto, a manipulação do destino. Usadas para adivinhação, proteção, maldição e consagração, as runas eram consideradas instrumentos sagrados. Não era sua leitura que revelava seu poder, mas o entendimento do significado oculto por trás de cada símbolo.

Esses elementos — as Nornas, o Seidr e as runas — formam a base espiritual e esotérica da mitologia nórdica. Diferentemente de uma religião baseada em dogmas rígidos, o mundo dos antigos nórdicos era moldado pela fluidez entre o visível e o invisível, entre o que se pode mudar e o que está destinado a ocorrer. Conhecer as runas, praticar o Seidr ou entender o trabalho das Nornas não significava escapar do destino, mas navegar por ele com maior consciência e poder.